

MATEUSZ KOT

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

## POP-ANIOŁY: ANALIZA PRZEDSTAWIENIA POSTACI ANIELSKICH W UNIWERSUM GIER *DIABLO*

1. Wprowadzenie. 2. Sposoby przedstawienia aniołów w grach cyfrowych. 3. Metoda badawcza. 4. Wyniki badania. 5. Podsumowanie i dyskusja

**Słowa kluczowe:** gry cyfrowe, diablo, anioły, popkultura, media

### 1. WPROWADZENIE

Sposób przedstawiania aniołów, jak również sama angelologia, to niezwykle szerokie zagadnienie, które obejmuje nie tylko wizualne i literackie sposoby ukazowania tych istot, lecz także wiąże się z nurtami filozofii chrześcijańskiej i teologii. Anioły były przedmiotem prób intelektualnego poznania opartego na fundamentach metafizycznych, co szczególnie widać w dziełach myślicieli, takich jak: św. Bonawentura czy św. Tomasz z Akwinu<sup>1</sup>. Jednakże w obszarze sztuki konieczne było znalezienie sposobu na uchwycenie niejednoznacznej natury aniołów – istot duchowych, które nie mają płci, nie są ludźmi ani Bogiem. W związku z tym już w IV w. pojawiła się koncepcja uskrzydłonej postaci, mającej symbolizować ich duchowy charakter, co jest wizualizacją powszechnie wykorzystywaną także współcześnie<sup>2</sup>.

Obecnie można dostrzec bardzo zróżnicowane i złożone sposoby przedstawiania aniołów w dziełach kultury popularnej, w tym w popkulturze. Jak zauważają J. Majewski i M. Kokoszczynska, obecności religii w popkulturze nie należy traktować wyłącznie jako zjawiska negatywnego, lecz jako potencjalne pole symbiozy<sup>3</sup>, także w kontekście mediów. Ze względu na różnorodność sposobów przedstawiania aniołów, wynikającą z intencji autorów oraz specyfiki różnych mediów, w niniejszej pracy zawężono obszar analizy do serii gier cyfrowych z uniwersum *Diablo*.

<sup>1</sup> T. Stępień, *Nowe ujęcie natury aniołów w metafizycznej Angelologii św. Tomasza z Akwinu*, *Studia Theologica Varsaviensia* 47 (2009), 168.

<sup>2</sup> T. Martin, *The development of winged angels in early christian art*, *Espacio, tiempo y forma. Serie VII, Historia del arte* 14 (2001), 11.

<sup>3</sup> J. Majewski, M. Kokoszczynska, *Religia – media – popkultura*, Warszawa 2020,

W ramach badania przeanalizowano materiały filmowe pochodzące z serii gier *Diablo* oraz dostępnych DLC<sup>4</sup>, koncentrując się na sposobie przedstawienia aniołów. Przeprowadzone obserwacje umożliwiły odniesienie uzyskanych wyników do innych gier cyfrowych, które podejmują podobną problematykę.

## 2. SPOSOBY PRZEDSTAWIENIA ANIOŁÓW W GRACH CYFROWYCH

We współczesnej twórczości artystycznej, także w przestrzeni gier cyfrowych, istnieje wielość sposobów przedstawienia aniołów w komputerowej rozgrywce. Aby zaprezentować szerokość wykorzystania tego motywu, w niniejszym podrozdziale zostaną przytoczone wybrane przykłady, podkreślające złożoność i mnogość sposobów przedstawienia badanego zjawiska. Ten zarys tła pozwoli w dalszej części artykułu zawęzić tematykę do przykładu jednej serii gier, jaką jest uniwersum *Diablo*.

Jednak, aby można się było odnosić do ogólnie przyjętego sposobu przedstawienia aniołów w szerokokorozumianej kulturze popularnej<sup>5</sup>, należy przyjąć określony punkt odniesienia. Na potrzeby niniejszych rozważań za ten punkt posłuży opracowanie przygotowane przez D. Jastrzębską-Golonkę<sup>6</sup>. Wyszczególnia ona następujące kategorie:

- Wygląd zewnętrzny – zdominowany przez piękno, białe lub kolorowe skrzydła, długie jasne/białe szaty; barwy są jasne, przejrzyste, złociste, obecna jest światłość, poświata. Ruchy ich są płynne, a charakteryzuje je delikatność. Ich atrybutami są m.in.: skrzydła, aureola, miecz, trąba, róża.
- Cechy osobowości – są zależne od utworu literackiego, mogą być zarówno pozytywne (np. czystość, bezgrzeszność, cierpliwość), jak również negatywne (np. grzeszność, okrucieństwo).
- Pełniona funkcja – wymienia np., że ich funkcje to: *opiekun, stróż, nauczyciel, strażnik rajy, sędzia i kat, uosobienie miłosierdzia, symbol Bożego Narodzenia, muza poezji, anioł śmierci*<sup>7</sup>.
- Antropomorfizacja – posiadanie przez istoty anielskie cech ludzkich, a także uczuć, jak: cierpienie, pożądanie, chęć władzy, posiadanie rodziny.
- Aksjologia – zarówno w odniesieniu do wartościowania pozytywnego, jak i negatywnego. Im postać anielska silnie została zantropomorfizowana, tym bardziej ludzkie są jej żądze, pragnienia i nadzieje.

---

<sup>4</sup> DLC oznacza z ang. *downloadable content*, czyli „treści do pobrania”. W przypadku wspomnianym w artykule odnosi się do dodatkowej zawartości gier, które potocznie określane są mianem „dodatków”. Ich zadaniem jest rozszerzenie zawartości gry o np. nowe wątki, zadania, postacie i inny grywalny kontent.

<sup>5</sup> Zob. J.C. Cruz, *Aniołowie i diabły*, Gdańsk, 2022.

<sup>6</sup> D. Jastrzębska-Golonka, *Obraz anioła w wybranych utworach literatury romantycznej i współczesnej oraz w języku*; *Studia Językoznawcze* (2015) 14, 263–266.

<sup>7</sup> Tamże, 265.

Sposób przedstawienia aniołów według powyższego opracowania, zdaje się oddawać w ogólnym wymiarze ich reprezentację w grach cyfrowych. Porównanie literatury z kontekstem ludycznym wydaje się zasadne ze względu na medialny charakter obu sposobów przedstawienia treści, a także osadzenia ich we współczesnej kulturze popularnej. Dlatego można przyjąć, że powyższe zestawienie sposobu przedstawienia anioła może być na tym polu uniwersalne, również ze względu na korespondencję między literaturą a produkcjami gamingowymi, np. na poziomie egranzacji. Pojęcie egranzacji odnosi się *odniesieniu do gier stworzonych na bazie pierwowzoru literackiego, filmowego lub zrealizowanego w innym medium*<sup>8</sup>.

Jako przykład przedstawienia anioła w grach cyfrowych można przywołać *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*<sup>9</sup>. Jest on jednostką militarną, rekrutowaną do walki z innymi armiami/graczami. Jest to wysoka postać w białej długiej szacie, z mieczem w ręku. Dzięki skrzydłom pokonuje przeszkody na polu bitwy. Ma umiejętności związane z leczeniem sojusznicznych jednostek. Jego ulepszona forma – Archanioł, nabiera bardziej militarne go wyglądu, w miejsce szaty przywdziewa zbroję, jego miecz staje się okazalszy, a statystyki związane z efektywnością walki wzrastają. Jest on powiązany z nacją ludzi, w której występują także kapłani i mnisi.

W grze *Dark Souls III*<sup>10</sup> anioły są reprezentowane przez dwa całkowicie przeciwstawne przedstawienia. Pierwsze z nich pokazuje je jako postacie złowrogie, karykaturalnie mroczne, ze skrzydłami stworzonymi z energii. Dominują kolory ciemne, a sama postać budzi grozę w odbiorcy i jest jego przeciwnikiem na ścieżce rozgrywki. Inaczej jest przedstawiony anioł w modyfikacji powstałej do ww. gry, którą jest *Dark Souls III: Archthrones*<sup>11</sup>. W tym przypadku anioł także jest przeciwnikiem gracza jako boss, ale przedstawiony jest jako nadnaturalnie wysoki rycerz w pełnej, ciężkiej zbroi z mieczem, pierzastymi skrzydłami i tarczą. Podobną funkcję anioła można zaobserwować w grze *Castlevania: Lords of Shadow 2*<sup>12</sup>. W tym przypadku postać jest odziana w złotą zbroję, posiada aureolę, a jej orężem jest dwustronny płonący miecz z zakrzywionymi ostrzami. We wcześniejszej części gry *Castlevania: Symphony of the Night*<sup>13</sup> z 1997 r. anioły występowały także jako regularni przeciwnicy oddający strzały z łuków, unosząc się w powietrzu na skrzydłach.

Anioły mogą być także postaciami grywalnymi, czyli takimi, w które może wcielić się gracz podczas całości lub fragmentu rozgrywki. Wyjątkiem nie są także gry typu bijatyki, w których postacie wymieniają ciosy aż do pokonania przeciwnika. W *Tekken Tag Tournament 2*<sup>14</sup> jedną z grywalnych postaci jest Angel, która jest przedstawiona jako jasnowłosa kobieta w białej szacie. Ma pierzaste skrzydła. W grze mierzy się z innymi postaciami, w tym z tymi reprezentującymi demoniczne

<sup>8</sup> K. Jędrasiak, *Gry wideo wobec innych mediów*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 150–151.

<sup>9</sup> Dotemu, *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*, Ubisoft 2015.

<sup>10</sup> FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment 2016.

<sup>11</sup> Gra jest modem przygotowanym na podstawie gry *Dark Souls III*, dostępnym na stronie: <https://archthrones.com/> (dostęp: 30.11.2024 r.).

<sup>12</sup> Mercury Steam Entertainment, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, Konami 2014.

<sup>13</sup> Konami, *Castlevania: Symphony of the Night*, Konami 1997.

<sup>14</sup> Bandai Namco Entertainment, *Tekken Tag Tournament 2*, Bandai Namco Entertainment 2012.

wizualizacje upadłych aniołów i demonów. W najnowszej odsłonie serii *Tekken* 8<sup>15</sup> pojawia się męska postać o cechach anielskich, ukazana w jasnych barwach mieniących się wielokolorowymi odcieniami. Zdaje się mieć swego rodzaju pancerz, utrzymany w podobnej kolorystyce oraz świetliste skrzydła.

W grach występują także postacie, których pochodzenie określa się jako anielskie. Anioły, jako kojarzone z ogromną mocą, nie spełniałyby funkcji liniowego rozwoju początkowo słabej postaci, co wpływałoby na *gameplay*. Dlatego niekiedy stosowanym usprawiedliwieniem fabularnym jest wykazanie niebiańskich korzeni grywalnej postaci. Tak jest m.in. w *Sacred 2: Fallen Angel*<sup>16</sup>, w której jedną z klas do wyboru jest Seriafia, błogosławiona wojowniczką. Przedstawiona jest jako jasnowłosa kobieta mająca w wyposażeniu różne rodzaje skrzydeł w swoim ekwipunku. Nie są integralną częścią jej ciała. Ma umiejętności związane z magią ofensywną oraz polegającą na leczeniu. Postacie niebiańskie występują także w grach opartych na uniwersum *Dungeons & Dragons*, jak choćby *Baldur's Gate* 3<sup>17</sup>. Postacie nie tylko mogą mieć niebiańskie (w części przypadków także anielskie) pochodzenie, ale także stają się mocno zantropomorfizowane, ulegając miłości oraz kontaktom seksualnym.

W niektórych produkcjach aniołom nadawane są cechy fizyczne, uwypuklające zjawisko seksualizacji postaci. Atrakcyjny wygląd aniołów można zaobserwować w *League of Angels II*<sup>18</sup> lub *Darksiders II*<sup>19</sup>, w której to grze jedną z bohaterek jest Uriel, przedstawiona jako białowłosa kobieta w dopasowanej do sylwetki zbroi. Innymi przykładami mogą być postaci kobiece z gier, takich jak: Kayle z *League of Legends*<sup>20</sup> lub Bayonetta z *Bayonetta* 3<sup>21</sup>. Zjawisko to można także zauważyć w przypadku męskich postaci, np. Seraph Sephiroth z *Final Fantasy VII Rebirth*<sup>22</sup>.

Postać w grze może także pośrednio przybrać cechy anielskie. Dzieje się tak w przypadku, gdy gracz w sposób zamierzony nadaje określony wygląd swojej postaci przez wyposażenie dostępne w grze lub jej rozszerzeniach. Niekiedy dodatkowe możliwości indywidualizacji postaci dostępne są za opłatą w postaci mikropłatności, jak w przypadku *Angels and Demons Mystery Box* jako zestawu dodatkowych przedmiotów do gry *Path of Exile*<sup>23</sup>. W zamian za płatność gracz ma dostęp do wizualizacji obejmujących dodatkowe uzbrojenie, pancerze, efekty wizualne, jak np. efekty anielskie lub dostęp do unikatowych wierzchowców.

W grach cyfrowych można odnaleźć także pośrednie sposoby przedstawienia aniołów. Występują one jako elementy sztuki, jak np.: rzeźby, posągi, malowidła oraz zdobienia, które są scenerią lub tłem rozgrywki. Można je odnaleźć np.

<sup>15</sup> Bandai Namco Entertainment, *Tekken 8*, Bandai Namco Entertainment 2024.

<sup>16</sup> Ascaron Software, *Sacred 2: Fallen Angel*, cdv Software Entertainment AG 2008.

<sup>17</sup> Larian Studios, *Baldur's Gate 3*, Larian Studios 2023.

<sup>18</sup> GTArcade, *League of Angels II*, GTArcade 2016.

<sup>19</sup> Vigil Games, *Darksiders II*, THQ Inc. 2012.

<sup>20</sup> Riot Games, *League of Legends*, Riot Games 2009.

<sup>21</sup> PlatinumGames, *Bayonetta 3*, Nintendo 2022.

<sup>22</sup> Square Enix, *Final Fantasy VII Remake: Intergrade*, Square Enix 2020.

<sup>23</sup> Grinding Gear Games, *Path of Exile*, Grinding Gear Games 2013.

w grze *The Inquisitor*<sup>24</sup>. Elementy graficzne mogą być także poza bezpośrednim obszarem fabularnym, a swoje przejawy mają w menu początkowym lub jako grafiki urozmaicające paski zdrowia postaci.

Przytoczone w tej części artykułu gry cyfrowe stanowią jedynie pogładowe przedstawienie wielości przykładów wykorzystania motywu postaci anielskiej. Sposoby jej przedstawienia są różne, a przestrzeń kultury popularnej daje możliwość dowolnego kształtowania i dostosowywania do fabuły badanego motywu.

### 3. METODA BADAWCZA

Celem niniejszego badania jest zidentyfikowanie oraz szczegółowe opisanie cech aniołów przedstawionych w cutsценach serii gier *Diablo*, ze szczególnym uwzględnieniem ich wyglądu oraz charakteru. Materiał badawczy został poddany kategoryzacji, przy czym kategorie bazują na klasyfikacji zaproponowanej przez D. Jastrzębską-Golonkę<sup>25</sup>. Jednakże cechy, takie jak: osobowość, antropomorfizacja oraz aksjologia, zostały w niniejszym badaniu połączone w jedną zbiorczą kategorię – charakter. Decyzja ta wynikała z wstępnej analizy materiału badawczego, przeprowadzonej przed rozpoczęciem właściwego badania, która wykazała, że w uniwersum *Diablo* cechy te są przedstawiane w sposób ściśle powiązany i najlepiej analizować je jako jedną, zintegrowaną kategorię.

Na potrzeby badania przeanalizowano materiał audiowizualny obejmujący *cutsцeny* (czyli przerywniki filmowe obecne w trakcie gry, odbierające rozgrywcę jej poprzedni poziom immersyjności poprzez jednostronny przez filmowy)<sup>26</sup>, *intra* oraz *outra* następujących tytułów i ich rozszerzeń – DLC: *Diablo*<sup>27</sup> (pierwsza część serii), *Diablo II: Resurrected*<sup>28</sup>, *Diablo II: Lord of Destruction*<sup>29</sup>, *Diablo III*<sup>30</sup>, *Diablo III: Reaper of Souls*<sup>31</sup>, *Diablo III: Rise of the Necromancer*<sup>32</sup> oraz *Diablo IV*<sup>33</sup>. Badanie koncentruje się na mediach audiowizualnych, które poprzez proces konwergencji łączą różnorodne gatunki medialne, w tym elementy charakterystyczne zarówno dla filmu, jak i gier cyfrowych. Taki dobór materiału badawczego pozwala na umiejscowienie analizy w kontekście zainteresowań dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach.

<sup>24</sup> The Dust, *The Inquisitor*, Kalypso Media 2024.

<sup>25</sup> D. Jastrzębska-Golonka, dz.cyt., 263–266.

<sup>26</sup> E. Geslin, O.O. Bartheys, C. Schmidt, K. Tcha-Tokey, T. Kulsuwan, S. Keziz, T. Belouin, *Bernardo autonomous emotional agents increase perception of VR stimuli*, Network and Communication Technologies 5 (2020) 1, 11.

<sup>27</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.

<sup>28</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo II: Resurrected*, Blizzard Entertainment 2021.

<sup>29</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.

<sup>30</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.

<sup>31</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment 2014.

<sup>32</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo III: Rise of the Necromancer*, Blizzard Entertainment 2017.

<sup>33</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2023.

Dzięki analizie wymienionych elementów wizualno-narracyjnych możliwe było uzyskanie wglądu w specyficzny sposób przedstawiania aniołów w uniwersum *Diablo*. Skupienie się na kategoriach, takich jak: wygląd, charakter oraz rola w narracji umożliwiło dokładne uchwycenie unikalnych aspektów, które wyróżniają wizerunki Aniołów w tym popularnym popkulturowym uniwersum.

#### 4. WYNIKI BADANIA

Opracowany materiał został przyporządkowany do jednej z dwóch kategorii, które mają na celu usystematyzowanie i opisanie sposobu przedstawienia aniołów w serii gier z uniwersum *Diablo*. Analiza materiału pozwoliła wyróżnić cztery kluczowe postaci anielskie, które odgrywają istotne role w narracji. Są to: 1) Tyrael – Archanioł Sprawiedliwości, 2) Imperius – Archanioł Męstwa, 3) Malthael – początkowo Archanioł Mądrości, stał się Archaniołem Śmierci, oraz 4) Inarius – były Archanioł, przebywający w Sanktuarium, jak określany jest świat ludzi, nienależący ani do świata aniołów (te zamieszkiwały Wysokie Niebiosa) ani demonów (żyjących w Płonących Piekłach). Ze względu na różne przedstawienie każdej z powyższych postaci anielskich w kategoriach opisano je oddzielnie.

##### Wygląd

Wygląd Tyraela zmienia się na przestrzeni narracji. W pierwszych dwóch częściach gry przedstawiony jest jako typowy anioł w estetyce *Diablo*. Charakteryzuje go ponadludzki wzrost, świetliste, częściowo przezroczyste skrzydła o dużych rozmiarach i niebieskawym odcieniu oraz humanoidalna sylwetka. Tyrael dzierży miecz, który stanowi jego główną broń. Zbroja i szaty zakrywają całe jego ciało, a twarz ukryta jest pod głębokim kapturem, co nadaje mu enigmatyczny i mistyczny charakter. Dominują stonowane, szare barwy, z wyjątkiem jasnych, kontrastujących skrzydeł. Porusza się płynnie zarówno chodząc, jak i unosząc się w powietrzu. W fabule Tyrael uczestniczy w walkach, między innymi stając do pojedynku z Imperiusem.

W późniejszym etapie narracji, gdy Tyrael decyduje się na przyjęcie człowieczeństwa, gracz obserwuje proces jego przeistoczenia. Wówczas materializuje się jego głowa, co sugeruje, że wcześniej był istotą duchową lub niewidzialną, a jego widzialna forma opierała się na zbroi i odzieniu, które definiowały jego sylwetkę. Po przemianie w człowieka Tyrael przyjmuje postać postawnego, łysiego mężczyzny. Nosi ciężką zbroję, którą osłania podróżnym płaszczem, a w dłoni nadal dzierży swój charakterystyczny miecz.

Fot. 1. Tyrael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo II: Resurrected*Fot. 2. Tyrael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo III*

Imperius jest znacznie większy od Tyraela, co podkreśla jego dominującą i imponującą posturę. Jego zbroja wydaje się bardziej masywna, cięższa i zapewniająca lepszą ochronę, co wzmacnia wizerunek wojownika niezłomnego i potężnego. Nad jego głową lewituje świetlista obręcz, przypominająca aureolę, co dodatkowo nadaje mu majestatycznego wyglądu. Jego skrzydła zdają się płonąć, co wyróżnia go spośród innych anielskich postaci w uniwersum *Diablo* i podkreśla jego wojowniczą naturę.

Imperius posługuje się włócznią, która jest jego główną bronią, symbolizującą zarówno siłę, jak i precyzję. Hełm, który nosi, pozostaje całkowicie zamknięty, a otwory w jego konstrukcji nie ujawniają żadnych szczegółów postaci znajdującej się wewnątrz. Wnętrze hełmu pozostaje spowite cieniem, co dodatkowo podkreśla tajemniczość Imperiusa i jego niematerialną naturę.

Pod względem ruchów porusza się on dynamicznie i agresywnie – potrafi nie tylko latać, ale także wykonywać imponujące skoki oraz teleportować się, co czyni

go niezwykle trudnym przeciwnikiem w walce. Jego umiejętności bojowe są doskonale widoczne w trakcie starć z Tyraelem oraz Diablo, gdzie prezentuje swoją potęgę, szybkość i niezrównaną biegłość w walce.



Fot. 3. Imperius, zrzut ekranu z cutsceny z gry *Diablo III*

Malthael – W DLC do gry *Diablo III* Malthael od razu przedstawiony jest jako uosobienie Śmierci. Jego szczupła sylwetka odziana jest w czarny strój połączony z lekką, ale groźnie wyglądającą zbroją. Elementy jego wyglądu podkreślają mroczną i złowrogą naturę postaci. Jego skrzydła, w przeciwieństwie do świetlistych skrzydeł pozostałych aniołów, wydają się utworzone z dymu lub mgły, co dodatkowo nadaje mu upiornego charakteru.

Podobnie jak inne anioły, Malthael nie ukazuje swojej twarzy, która pozostaje ukryta pod spiczastym, mrocznym hełmem. Jego anonimowość i bezcielesność wzmacniają aurę tajemniczości i śmierci, która mu towarzyszy. Jako broni używa dwóch czarnych sierpów, które są zarówno symbolem, jak i narzędziem jego niszczycielskiej mocy.

Porusza się z niezwykle płynnością, sunąc niczym cień lub lewitując w przestrzeni. Jego ruchy są niemal eteryczne, co czyni go postacią zarówno majestatyczną, jak i przerażającą.





Fot. 4. Malthael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo III: Reaper of Souls*

Inarius – swoim wyglądem przypomina postać Tyraela, choć ma cechy, które nadają mu bardziej unikatowy charakter. Jego sylwetka to zakapturzona figura odziana w średniej ciężkości złotą zbroję o połyskującej powierzchni. Jako broń wybiera włócznie. Skrzydła Inarius, podobnie jak zbroja, mają złoty kolor, lecz sprawiają wrażenie bardziej statycznych i harmonijnych w porównaniu do dynamicznych, płonących skrzydeł Imperiusa czy mglistych Malthaela.

Podobnie jak u innych aniołów, jego twarz pozostaje niewidoczna, skryta pod kapturem i osłonięta ciemnością, co podkreśla jego tajemniczość i odrealnienie. Jego ruchy są pewne – unosi się ponad głowami ludzi, lewituje oraz dokonuje przelotów. Jednak w trakcie rozwoju narracji można dostrzec zmiany w jego sposobie poruszania się. Początkowo pewne i pełne determinacji ruchy stopniowo zdradzają elementy niepewności i ostrożności, co jest wyraźnie widoczne podczas walki z Lilith.



Fot. 5. Inarius, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo IV*

## Charakter

Tyrael – jest praworządny i głęboko wierzy w słuszność misji obrony słabszych, w tym Nefalemów<sup>34</sup>, czyli ludzi. Świadomy możliwości swojej śmierci, postanawia ocalić Sanktuarium, ponosząc dobrowolną ofiarę, jaką jest przyjęcie ludzkiej cielesności. Decyzja ta oznacza rezygnację z nieśmiertelności i eteryczności, które są charakterystyczne dla aniołów. Tyrael pełni rolę stróża i opiekuna ludzi jako rasy, a także troszczy się o swoich towarzyszy, takich jak Lea.

Tyrael zмага się również z wątpliwościami, które prowadzą go do chwilowego zwątpienia w swoją misję i szanse na zwycięstwo. Ostatecznie jednak pokonuje kryzys wiary i walczy ramieniem z ramieniem z głównym protagonistą trzeciej części gry. Choć zdarza mu się wpadać w złość, zawsze potrafi nad nią zapanować. Okazuje zdziwienie zdradą Malthaela, a mimo swojej nieśmiertelnej perspektywy dostrzega wielkość w ludzkiej naturze, mimo jej kruchości.

Pełni funkcję obrońcy Nefalemów. W ich obronie jest gotów zrezygnować z innych ról, które pełnił w społeczności aniołów. Jego nieustanna podróż czyni go zarówno poszukiwaczem przygód, jak i pielgrzymem. Współpracuje z zakonem Horadrimów, starając się ukryć Kamień Dusz przed demonami i aniołami, wierząc, że jedynie w Sanktuarium można znaleźć dla niego bezpieczną kryjówkę. Jednak jego założenie okazuje się błędne.

Imperius – dokonuje trudnych wyborów, w tym takich, które wiążą się z możliwością poświęcenia Sanktuarium w walce z Płonącymi Piekłami. Dla Imperiusa liczy się wyższy cel, który, jego zdaniem, uswięca wszelkie środki. Jest świadomy swojej potęgi i siły, co wpędza go w dumę i pychę. Wyznaje jasne zasady, za które przewiduje zarówno nagrody, jak i kary.

Odczuwa radość z możliwości zmierzenia się ze swoim największym przeciwnikiem – Diabło. Jego porażka z rąk tego przeciwnika jednak głęboko go dotyka, a upokorzony wycofuje się z walki. Pomimo swojej dumy potrafi docenić poświęcenie ludzi oraz ich dokonania w walce z Płonącymi Piekłami, choć nadal nie uznaje ich za godnych zaufania.

Imperius pełni wysoką funkcję w hierarchii aniołów, na nim spoczywa odpowiedzialność za przetrwanie Wysokich Niebios. Jego wojownicza natura przejawia się zarówno w walce fizycznej, jak i w starciach słownych. Jego pycha jednak przyczynia się do przejścia jego świata przez Diabło.

Malthael – zdradza Tyraela, kradnąc Kamień Dusz i zabijając Horadrimów, którzy próbowali go ukryć. Jest odpowiedzialny za rozpętanie wojny między Wysokimi Niebiosami a Sanktuarium. Jego zachowanie jest zdominowane przez spokój i przekonanie o własnej niepokonanej naturze. Twierdzi, że „śmierci nie można pokonać”.

Charakteryzuje go metodycznie działanie, z pełną pewnością siebie. Jest podatny na wpływy i pokusy płynące z Kamienia Dusz, który ukradł. Jego działania zdają się motywowane misją zakończenia odwiecznego konfliktu między Wysokimi Niebiosami a Płonącymi Piekłami. Jednak środki, jakie wybiera, nie są szlachetne – wiążą się z wyniszczeniem ludzkiej rasy.

<sup>34</sup> Eng. Nephilim.

Inarius – w relacjach z Nefalemami wykazuje wyniosłość, świadomy swojej nieśmiertelności i przewagi nad nimi. Tęskni za Wysokimi Niebiosami, pragnie powrotu do ich społeczności, choć został z niej wygnany i odcięty od kontaktu.

Był zdolny do miłości – jego wybranką była demonica Lilith, z którą miał dziecko, pierwszego Nefalema. Jednak zabił je w ramach swojego dążenia do za-dośćuczynienia za stworzenie Sanktuarium. Liczy się dla niego wyłącznie odzyskanie miejsca wśród aniołów, które, jak wierzy, jest mu należne. Chęć realizacji tego celu zaślepią go i prowadzi do nieprzemyślanych działań.

Podczas walki okazuje brak rozwagi, wyrusza bowiem do starcia bez konkretnego planu, co prowadzi do klęski jego ludzkich sprzymierzeńców. Choć jest doświadczonym wojownikiem, potrafi odczuwać strach i wątpliwości – zwłaszcza w starciach z Lilith. Zaczyna także wątpić w możliwość swojego odkupienia.

Utworzenie Sanktuarium było dla Inariusza próbą dokonania czegoś dobrego – stworzenia miejsca ukrytego przed odwieczną wojną, gdzie aniołowie i demony mogłyby żyć z dala od konfliktu. Jednak jego działania i ambicje prowadzą do stopniowej utraty poczucia celu i pewności siebie.

## 5. PODSUMOWANIE I DYSKUSJA

Analiza cutscen z serii gier *Diablo* dała możliwość zapoznania się z audiowizualnym, będącym pierwowzorem następujących po niej mediów. Do takich należy bowiem seria książek inspirowanych twórczością studia *Blizzard Entertainment*, np. *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*<sup>35</sup>, *Diablo III Zakon*<sup>36</sup> oraz *Diablo III Nawalnica Światła*<sup>37</sup>. Zawierają one treści, które uzupełniają fabułę przedstawioną w rozgrywce o wątki poboczne lub wypełniającą przestrzeń narracyjną pomiędzy kolejnymi częściami gry.

Jednak już z samej zawartości gry wyłania się klarowny obraz przedstawienia aniołów. Podobnie jak w innych dziełach kultury popularnej mają one liczne ludzkie cechy. Podejmują decyzje, wahają się pomiędzy dobrem a złem. Choć przyświeca im wyższy, dobry w swych założeniach cel, podejmują różne środki do jego realizacji. Są indywidualnymi postaciami, mającymi zalety oraz wady. Pomimo swojej anielskiej natury okazują słabość, tracą wiarę, boją się. Potrafią też kochać i są zdolni do cielesnej miłości oraz posiadania potomstwa. Istotne jest pełnienie przez wszystkie anioły roli wojownika, żołnierza. Każdy bowiem podejmuje walkę, także bezpośrednią, która wiąże się z narażeniem życia, stając w obronie wyższych wartości. Te jednak nie zawsze zdają się właściwie rozumiane.

Wyglądem także przypominają ludzi. Ich sylwetki, broń, pancerze oraz odzienie nie odbiegają od tych używanych przez człowieka. Są jednak bardziej urozmaicone i nacechowane wyróżniającymi je atrybutami, jest to świetlistość, określone barwy i kunszt wykonania.

<sup>35</sup> R.A. Knaak, *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*, Kraków 2021.

<sup>36</sup> N. Kenyon, *Diablo III: Zakon*, Lublin 2012.

<sup>37</sup> N. Kenyon, *Diablo III: Nawalnica światła*, Kraków 2014.

Zdają się nie być istotami uduchowionymi, oddanymi Bogu lub modlitwie. Poza powszechnie spotykaną warstwą wizualną są dalekie od elementów teologicznych lub związanych z wiarą. Choć A.M. Greeley, oceniając obecność religii w kulturze popularnej, stwierdza, że w popkulturze może dojść do realnego spotkania z Bogiem<sup>38</sup>, w tym przypadku jest to jednostronne, wybiórcze czerpanie motywów, przez co potencjał ten jest zminimalizowany. A.R. Prokop zwraca uwagę, że obecne w popkulturze wizerunki aniołów są modyfikowane przez kulturowe wyobrażenie i nie są tożsame z ich teologiczną reprezentacją<sup>39</sup>. Należy jednak zauważyć mnogość zapożyczeń i inspiracji tekstami biblijnymi i apokryficznymi przy procesie kreacji uniwersum *Diablo*<sup>40</sup>, w tym samych imion aniołów i demonów. Czwartha z serii gier odwołuje się do postaci demona Lilith<sup>41</sup>, która wspólnie z Inariussem stworzyła świat ludzi – Sanktuarium, a ludzi określano mianem Nefalemów<sup>42</sup>, który to motyw także można spotkać w apokryfach Pisma Świętego.

Temat ten jest bardzo interesujący z perspektywy nauk o komunikacji i mediach, jak również w kontekście ludologicznym. Proponując dalsze badania, należy rozważyć dwie możliwości z tym związane. Warto rozszerzyć to pilotażowe badanie o pełny zakres mediów przedstawiających uniwersum gier *Diablo*. Jest to liczna seria książek, gry mobilne, publikacje twórców, materiały graficzne. Tak szeroki materiał badawczy pozwoli ocenić pełny sposób przedstawienia aniołów w uniwersum *Diablo*. Ważne byłoby także porównanie zaobserwowanych treści do szerszych aspektów kulturowych, historycznych i teologicznych, będących pierwowzorem reprezentacji wykorzystanych przez twórców gry, włączając w to punkt widzenia filozofii i metafizyki.

## BIBLIOGRAFIA

- Babecki M. *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach*, *Studia Medioznawcze* (2018) 1, 45–55.
- Bosman F.G., Poorthuis M., *Nephilim: The children of Lilith. The place of man in the ontological and cosmological dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry game series*, *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 7 (2015), 17–40.
- Cruz J.C., *Aniołowie i diabły*, Gdańsk 2022.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw: Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

---

<sup>38</sup> A.M. Greeley, *God in Popular Culture*, Chicago 1988, 9.

<sup>39</sup> A.R. Prokop, *Aniołowie – wojownicy Pana Zastępów*, *Świdnickie Studia Teologiczne*, 19 (2022), 132–133.

<sup>40</sup> A. Mazurkiewicz, *Gra komputerowa, beletrystyka i to, co pomiędzy. Casus: seria Diablo i jej literackie (re) interpretacje*, *Књижевна историја*, 2019 (168) 51, 159–177.

<sup>41</sup> A. Górka, *Lilith i jej potomstwo w mitologii hebrajskiej oraz najnowszej kulturze popularnej – przegląd wybranych reprezentacji*, *DYSKURS Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 27 (2019), 198–228.

<sup>42</sup> F.G. Bosman, M. Poorthuis, *Nephilim: The children of Lilith. The place of man in the ontological and cosmological dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry game series*, *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 7 (2015), 17–40.

- Geslin E., Barthelemy O.O., Schmidt C., Tcha-Tokey K., Kulsuwan T., Keziz S., Belouin T., *Bernardo autonomous emotional agents increase perception of VR stimuli*, *Network and Communication Technologies* 5 (2020) 1, 11–25.
- Górska A., *Lilith i jej potomstwo w mitologii hebrajskiej oraz najnowszej kulturze popularnej – przegląd wybranych reprezentacji*, *DYSKURS Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 27 (2019), 198–228.
- Greeley A.M., *God in Popular Culture*, Chicago 1988.
- Jastrzębska-Golonka D., *Obraz anioła w wybranych utworach literatury romantycznej i współczesnej oraz w języku*, *Studia Językoznawcze* 14 (2015), 249–267.
- Jędrasiak K., *Gry wideo wobec innych mediów*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 149–173.
- Kenyon N., *Diablo III: Nawalnica światła*, Kraków 2014.
- Kenyon N., *Diablo III: Zakon*, Lublin 2012.
- Knaak R.A., *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*, Kraków 2021.
- Martin T., *The development of winged angels in early christian art*, *Espacio, tiempo y forma. Serie VII, Historia del arte* 14 (2001), 11–30.
- Mazurkiewicz A., *Gra komputerowa, beletrystyka i to, co pomiędzy. Casus: seria Diablo i jej literackie (re) interpretacje*, *Књижевна историја*, 51 (2019), 168, 159–177.
- Prokop A.R., *Aniolowie – wojownicy Pana Zastępów*, *Świdnickie Studia Teologiczne*, 19 (2022), 123–135.
- Stępień T., *Nowe ujęcie natury aniołów w metafizycznej Angelologii św. Tomasza z Akwinu*, *Studia Theologica Varsaviensia* 47 (2009), 167–182.

### Ludografia

- Ascaron Software, *Sacred 2: Fallen Angel*, cdv Software Entertainment AG 2008.
- Bandai Namco Entertainment, *Tekken 8*, Bandai Namco Entertainment 2024.
- Bandai Namco Entertainment, *Tekken Tag Tournament 2*, Bandai Namco Entertainment 2012.
- Blizzard Entertainment, *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.
- Blizzard Entertainment, *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.
- Blizzard Entertainment, *Diablo II: Resurrected*, Blizzard Entertainment 2021.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment 2014.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III: Rise of the Necromancer*, Blizzard Entertainment 2017.
- Blizzard Entertainment, *Diablo IV*, Blizzard Entertainment 2023.
- Dark Souls III: Archthrones*, <https://archthrones.com> (dostęp: 30.11.2024 r.).
- Dotemu, *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*, Ubisoft 2015.
- FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment 2016.
- GTArcade, *League of Angels II*, GTArcade 2016.
- Konami, *Castlevania: Symphony of the Night*, Konami 1997.
- Mercury Steam Entertainment, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, Konami 2014.
- Platinum Games, *Bayonetta 3*, Nintendo 2022.
- Riot Games, *League of Legends*, Riot Games 2009.
- Square Enix, *Final Fantasy VII Remake: Intergrade*, Square Enix 2020.
- The Dust, *The Inquisitor*, Kalypso Media 2024.
- Vigil Games, *Darksiders II*, THQ Inc. 2012.

## POP-ANGELS: AN ANALYSIS OF THE REPRESENTATION OF ANGELIC CHARACTERS IN THE *DIABLO*

### Summary

The portrayal of angels, as well as angelology itself, is an exceptionally broad subject, encompassing not only visual and literary representations of these beings but also tying into the currents of Christian philosophy and theology. Angels have been the subject of intellectual inquiry rooted in metaphysical foundations, as exemplified by the works of thinkers such as St Bonaventure and St Thomas Aquinas. However, within the realm of art, it was necessary to find a means of capturing the ambiguous nature of angels—spiritual beings that are genderless, neither human nor divine. Consequently, as early as the 4th century, the concept of a winged figure symbolizing their spiritual essence emerged, a visualization that remains commonly employed to this day.

At present, one can observe highly diverse and complex representations of angels in various forms of popular culture, including in the domain of pop culture. As noted by J. Majewski and M. Kokoszczyńska, the presence of religion in pop culture should not be viewed solely as a negative phenomenon but rather as a potential area of symbiosis, including within the context of media. Given the diversity of angelic representations, shaped by the intentions of creators and the specific nature of various media, this study narrows its focus to the digital game series set within the *Diablo* universe. The research analyses audiovisual materials originating from the *Diablo* series and its available downloadable content (DLC), with a particular emphasis on the depiction of angels.

The choice of this topic is justified by the academic significance of studying this type of game within the context of contemporary media, as evidenced by existing scholarly literature. Observations made during the study enabled the findings to be compared against representations in other digital games that address similar themes.

**Key words:** Digital games, *Diablo*, angels, pop culture, media

### Nota o Autorze

**Mateusz KOT** – adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Edukacji Medialnej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Swoje zainteresowania badawcze koncentruje wokół gier cyfrowych w kontekście nauk społecznych ze szczególnym uwzględnieniem nauk o komunikacji społecznej i mediach. Koordynator projektów edukacyjno-medialnych i popularyzujących naukę. Koordynator ogólnopolskich konkursów dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych Olimpiada Medialna. ORCID: 0000-0001-9933-8420

Kontakt e-mail: mateusz.kot.pr@gmail.com